

OS JOGOS NO COMPUTADOR

'INDIANA JONES IV ¹⁹⁹² - THE FATE OF ATLANTIS'

Esta semana é especialmente dedicada aos aventureiros e, portanto, decidimos dar um pouco de descanso às dicas, clubes e anúncios para, posteriormente, lhes darmos mais ênfase. Se bem que esta atitude seja sinónimo de uma crescente complexidade dos jogos e das exigências de um mercado ávido por novidades.

E aqui vai a continuação de uma solução que, decerto, muitos esperavam e que vai ser concluída na edição de hoje: Indy IV. Os seguidores da aventura devem lembrar-se que ficámos no ponto em que éramos despojados dos nossos maiores tesouros. Recapitulemos a partir desse ponto: Ir para a direita, utilizar de novo o "SHIP RIB" no muro e entrar no mundo submarino da Atlântida.

Subir a escada e entrar no submarino. Utilizar a rádio e dizer a todos os membros da tripulação para se apresentarem na proa do submarino. Descer e apanhar o pão, a estiva e o "stein". Usar o último objecto para ter acesso à bateria. Ficar com o "PLUNGER". Subir de novo para a sala de controlo do submarino e utilizar o "PLUNGER" sobre a estante da esquerda. Usar o ácido da bateria sobre o cofre e voltar a apanhar os discos de pedra, que tinham sido perdidos, mais uma chave. Ir falar com Sofia que se encontra à nossa esquerda. Ela pretende falar com "Nub-Ar-Sal". Pedir-lhe que distraia os guardas e descer para entrar em duelo com o guarda. Utilizar a chave sobre a roda da conduta de urgência. Agora o comando do submarino passou para as nossas mãos. Imergir o submarino e alinhá-lo em direcção ao cais.

Atlântida

Mais uma vez, a nossa amiga vai ser raptada. Apanha as escadas e usa as mesmas sobre a rampa. De seguida abre a caixa de pedra. Apanha a vara e utiliza a pilha de oricalco sobre a vara. Faz-se luz! Utiliza os três discos de pedra sobre a estátua e atribui-lhe igualmente uma pilha de oricalco. E abre-se uma porta...

Labirinto da Atlântida

Nós temos no nosso visor uma apresentação do plano inferior. As partes em escuro são aquelas que devemos explorar. A nossa seta transforma-se em ponto de interrogação sempre que nos dirigimos para uma parte inexplorada. É ligeiramente complicado estar a explicar a utilidade de todos os objectos. Dar atenção à parte da estátua e utilizar a escada. Apanhar a taça de pedra e ir para a passagem subterrânea (e cuidado com aquela à direita da entrada). Apanhar o tórax do esqueleto. Em seguida utilizá-lo como armadilha, inserindo-o na água. Assim que o caranguejo estiver lá preso, recuperar o isco.

Apanhar a estátua com cabeça de peixe. Dirigir-se à sala onde corre lava e utilizar a taça de pedra sobre a alavanca. Utilizar a estátua em forma de peixe sobre a placa e recuperar a taça de pedra cheia de lava. Neste momento devemos encontrar a roda com varas e o sistema de engrenagem (estão em zonas diferentes onde se podem ver "robots" desmontados). Ir à sala das máquinas. Utiliza a roda com varas sobre a parte onde falta uma e serve-te da taça cheia de lava para a chaminé no cima da máquina. Apanha as pilhas de oricalco e lem-

bra-te de apanhar a roda porque, mais adiante, precisarás dela. O passo seguinte é descobrir a grade que fecha a cela de Sofia. Para isso vamos penetrar na conduta de ar, mas não podemos empurrar a grelha; em vez disso usar uma esfera de oricalco no "robot" e ele demolirá o guarda. Ir para a sala do sentinela. Convém estarmos de posse de uma estátua ou algo que se assemelhe. Utilizar uma esfera na boca da estátua com cabeça de peixe, outra com a estatueta de enguia e ainda outra na boca do peixe. Caminhar para a cela de Sofia e apanhar o fragmento da estátua. Ir para o canal e deixar Sofia a apodrecer na prisão!

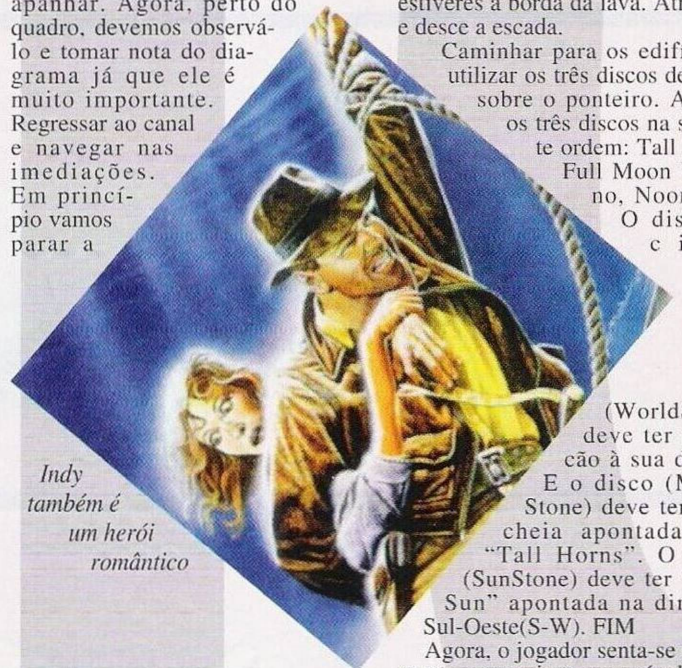
Canal

Utilizar o caranguejo preso ao isco sobre o polvo e empregar uma esfera na boca flutuante. Depois utilizar os três discos de pedra sobre o ponteiro por cima das grelhas para as abrir. Explora o canal. Pouco depois deparamos com uma escada que nos leva a outra parte. Ir para a parte onde veremos igualmente um crescente em forma de engrenagem. Aproveitar para o apanhar. Agora, perto do quadro, devemos observá-lo e tomar nota do diagrama já que ele é muito importante. Regressar ao canal e navegar nas imediações. Em princípio vamos parar a

uma porta. Passamos por lá e devemos estar numa parte com sentinela. Utilizar a corrente com o braço direito da estátua e, depois, a escada. Examinamos o cofre. Devemos então ter quatro engrenagens e uma esfera. Colocar as engrenagens segundo o diagrama do quadro. É preciso que o braço direito fique à frente. Depois, é aconselhável ligar a corrente ao anel de bronze da porta. Logo em seguida substituir as engrenagens para que o braço volte a descer, abrindo desta maneira a porta.

Apanha a cavilha do gonzo sobre o solo e passa pela porta. Explora as proximidades. Verifica se tens o ceptro que estava na sala da lava. Encontra a sala da máquina pesada e mete a esfera dentro da boca. Utiliza o ceptro e o gonzo nas suas ranhuras. Impele todas as alavancas para cima e recupera o ceptro ou o gonzo para pôr na ranhura vazia, empurrando também para cima. Por fim, a máquina começa a funcionar. Para pará-la basta empurrar uma delas para baixo. A máquina pesada vai afundar-se na lava. Segue a ponte e, provavelmente, vais-te encontrar num sítio com portas e rios de lava. Ir a todas as portas se estiveres à borda da lava. Atravessa e desce a escada.

Caminhar para os edifícios e utilizar os três discos de pedra sobre o ponteiro. Alinhar os três discos na seguinte ordem: Tall Horns, Full Moon Volcano, Noon Sun. O disco de cima



Indy também é um herói romântico

(WorldStone)

deve ter o vulcão à sua direita.

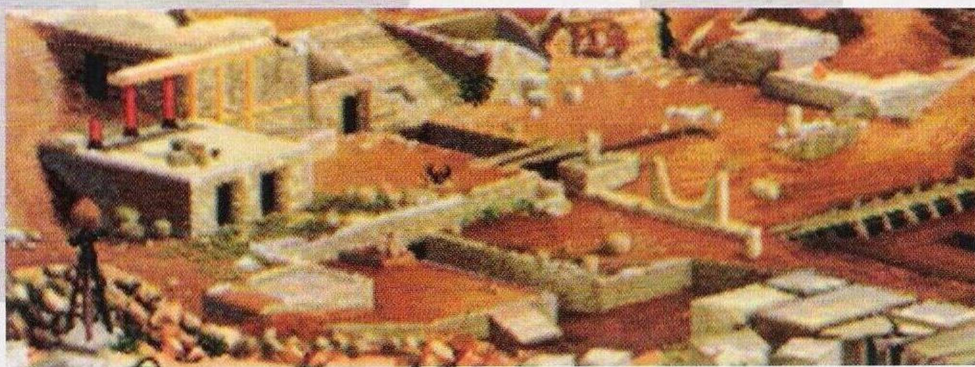
E o disco (MoonStone) deve ter a lua cheia apontada para "Tall Horns". O disco (SunStone) deve ter "Noon Sun" apontada na direcção Sul-Oeste (S-W). FIM

Agora, o jogador senta-se calmamente e aprecia o espectacular final desta magnífica saga do nosso herói Indiana Jones

The Lost Files of Sherlock Holmes

1.ª Parte Local do crime:

Apanhar barra de ferro. Recolher o cigarro. Observar o corpo. Apanhar o pó branco. Apanhar o bilhete de teatro. Entrar no quarto após ter falado com Lestrade. Apanhar a flor e a carta junto ao



Uma exploração arqueológica em Creta

vaso. Apanhar a corda sob o armário e dá-la ao homem que tenta abrir a porta. Falar com esse homem e com a mulher. Apanhar a garrafa de perfume.

Apartamento da vítima:
Abrir o guarda-chuvas e apanhar a chave que cai. Observar o cesto com roupa. Apanhar "T-shirt" de "rugby" e observá-la. Abrir a cabeceira da cama.

Perfumaria:
Falar com a Belle. Inquiri-la, a seguir, acerca de um perfume denominado "Côte d'Azur". Enquanto ela o procura, falar com a outra mulher e fazer-lhe todas as perguntas possíveis.

Baker Street:
Entrar na casa de Holmes e utilizar o pó na mesa concebida para a análise. Em seguida analisar a flor. Descer a rua e dar a flor ao miúdo (Wiggins).

Morgue:
Falar ao médico e ao inspector Gregson. Dizer-lhes todas as frases possíveis. Observar as partes com a máxima atenção. Pedir a Gregson a permissão de levar os objectos.

Scotland Yard:
Falar com o oficial que está de fora.

Morgue:
Dizer a Gregson que não podes entrar. Ele acompanhar-nos-á.

Scotland Yard:
Entrar, falar com o oficial e sair. Falar com o mercador obstinado e fazer chantagem. Entrar e bajular o oficial. Pedir a Lestrade uma licença escrita para poder levar objectos da Morgue. Pedir esse papel ao oficial.

Morgue:
Dar o papel ao médico. Apanhar a chave.

Local do crime:
Abrir a porta com a chave grande. Abrir a gaveta com a chave pequena e apanhar os bilhetes da Ópera da gaveta superior.

Campo de "rugby":
Falar várias vezes com o treinador.

Perfumaria:



Uma silhueta letal na penumbra

Dizer a Belle que estamos à procura de um homem.

Perfumaria:
Dizer a Belle que estamos à procura de um homem.

Ópera:
Falar com os gerentes e dar o bilhete ao porteiro da direita. Subir a escadaria e dar o bilhete à senhora idosa. Dar o papel da senhora ao gerente que nos fará ver o guarda-vestidos da irmã da vítima. Dar uma volta por Londres para passar algum tempo.

Baker Street:
Falar com Wiggins.

Mercado Florista:
Falar com ela. Apanhar um "bouquet" de flores que está no barril de água. Utilizar o cabaz no barril. Entrar no "pub" e falar com todas as pessoas. Ganhar três partidas de dardos, para jogar com o "barman". Ele dar-nos-á informações vitais assim

que lhe ganharmos. Dar-lhe uma corrente em ouro.

Tabacaria:
Falar com a vendedora. Empurrar a caixa. Falar com a vendedora. Empurrar todas as caixas, várias vezes, para podermos ler a inscrição da cabeça embalsamada.

Farmácia:
Comprar tudo aquilo que poder ser comprado e falar ao patrão.

Campo de "rugby":
Falar com o treinador e dizer-lhe que sabemos o nome do jogador da sua equipa. Falar com o jogador e dar-lhe o perfume.

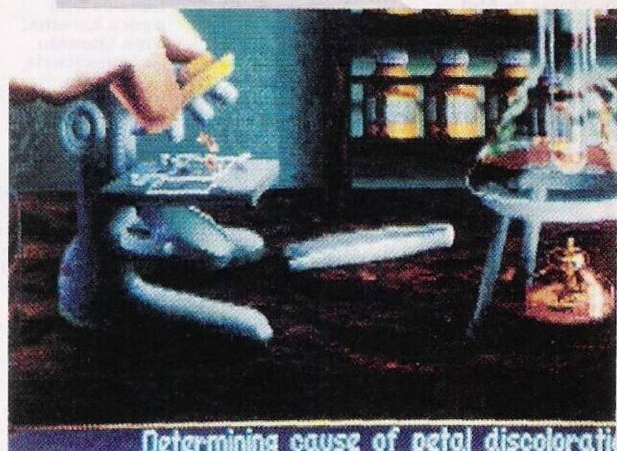
Baker Street:
Falar ao vendedor de jornais e, depois, falar com Wiggins.

Na casa do jogador de "rugby":
Dar o jornal ao jogador.

Piquenique:
Observar.

Baker Street:
Comprar o giroscópio.

Piquenique:
Utilizar o giroscópio com o rapaz solitário da direita. Dar o mesmo a este. Falar com ele e apanhar o seu boné.



Holmes na sua criminologia científica

Determining cause of petal discoloration

Sala de Bilhar:
Falar com o "barman". Falar com o espectador. Falar com o Noby até que ele responda. Falar, em seguida, da mesma maneira a Jack. Manter de novo uma conversação com o "barman" e voltar a falar com Jack. Assim que soubermos a morada de António, sair.

Na casa de António:
Perguntar-lhe a morada de Ana e revistar o seu quarto. Assim chegamos ao fim da primeira parte deste volumoso jogo. Quem tiver concluído, ou quase, faça o favor de nos escrever. A rubrica "Jogos no Computador" agradece que os leitores nos enviem críticas, dicas, anúncios, soluções, pois é deles e para eles que esta secção vive. Para isso escrevam-nos para: "Correio da Manhã"/Os Jogos no Computador, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

Por fim, mas com certeza não menos importante, reconhecemos a ajuda de: Amílcar Nascimento, Victor Castro e Jorge Antunes.



O cenário do crime e a sua vítima